

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2003-210773  
(P2003-210773A)

(43)公開日 平成15年7月29日(2003.7.29)

| (51)Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号  | F I          | テーマコード(参考)      |
|--------------------------|-------|--------------|-----------------|
| A 6 3 F 7/02             | 3 2 0 | A 6 3 F 7/02 | 3 2 0 2 C 0 8 8 |
|                          | 3 0 8 |              | 3 0 8 G         |
|                          | 3 5 0 |              | 3 5 0 Z         |

審査請求 未請求 請求項の数6 O L (全 29 頁)

(21)出願番号 特願2002-17088(P2002-17088)

(22)出願日 平成14年1月25日(2002.1.25)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン  
ティアビルA棟

(72)発明者 八重樫 信夫

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン  
ティアビルA棟

(74)代理人 100106002

弁理士 正林 真之

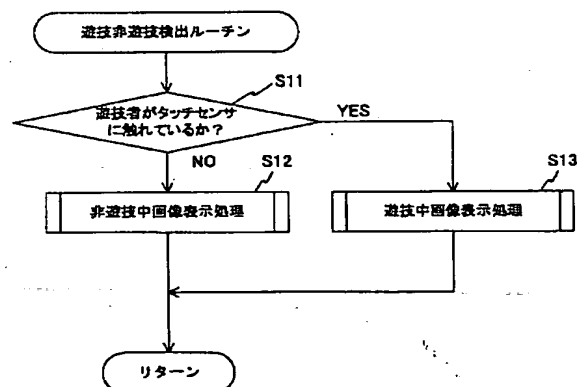
Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA51  
BA41 BC22 EA41 EB62

(54)【発明の名称】 パチンコ遊技機、パチンコ遊技機の制御方法、サーバ及び記憶媒体

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技球が所定の位置を通過又は入球することを契機に、常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるものにおいて、遊技者が変動図柄の停止に関与できるようにするとともに、遊技者にとって遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすくしたパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】 複数の図柄が変動表示又は停止表示される表示装置32を備え、表示装置32において、複数の図柄のうち少なくとも一つ以上の図柄が常時変動表示され、遊技球が始動口44に入球したことを契機に、入賞状態に移行し、常時変動表示されている図柄が入賞変動期間を経た後、停止表示される。この際、遊技者が遊技中のときには、表示装置32において識別情報画像が常時変動表示される一方、遊技者が非遊技中ときには、識別情報画像が常時変動表示されているのが停止される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、

前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示される一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのが停止されることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項2】 当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには、当該パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像が表示されることを特徴とする請求項1記載のパチンコ遊技機。

【請求項3】 遊技球を発射するために遊技者が握持する発射ハンドルの周縁部にタッチセンサが設けられ、遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かが判断されることを特徴とする請求項1又は2記載のパチンコ遊技機。

【請求項4】 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の制御方法であって、  
前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示させる一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることを特徴とするパチンコ遊技機の制御方法。

【請求項5】 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の表示制御を行うサーバであって、  
前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示させる一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることを特徴とするサーバ。

【請求項6】 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体であって、

前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示される一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのが停止させることを特徴とするパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ遊技機、パチンコ遊技機の制御方法、サーバ及び記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】近年では、遊技者が自身の遊技力により有利な遊技結果を得ることが可能であるスロットマシンが非常に流行している。このスロットマシンは、遊技者がメダル投入及びレバー操作後に回転する3つの回転ドラムを各押しボタンを押すことにより停止させ、停止した際の図柄の組合せ内容によって大当たり遊技へ移行するといったものであるが、回転ドラムの停止のタイミングは、遊技者の操作にすべてかかっており、所定の図柄で回転ドラムを停止させるために、狙い打ちするいわゆる目押しを行ったり、押しボタンの押し順番を変えるなど、遊技者は様々な遊技テクニックを駆使して遊技を行う。このような遊技者の遊技テクニックを駆使させるところに、スロットマシンが流行している要因の一つであると思われる。

【0003】一方、パチンコ遊技においては、液晶ディスプレイパネル等の表示装置において可変表示ゲーム等のゲームを実行することにより、パチンコ遊技をする遊技者の興味を持続させて遊技者を飽きさせんとする試みがなされてきた。ここでの可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、パチンコ遊技機においては、パチンコ球が始動口に入球したことを契機として複数の図柄の各々が変動し始め、自動的に停止したこれらの図柄の組合せが所定の組合せ（例えば「7」-「7」-「7」）となったときに、パチンコ遊技を大当たり遊技に移行することとしている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のパチンコ遊技機においては、変動している図柄が遊技者の操作とは関係なく自動的に停止するようになされてい

たため、遊技者は始動口にパチンコ球をできるだけ多く入球させることでしか遊技力を発揮することができなかった。このため、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにすること、即ち、パチンコ遊技機に遊技者の技術介入性を持たせることが要請されている。

【0005】また、パチンコ遊技においては、遊技球を始動口に入球させた後に、自動的に図柄が停止されるのを見ているのみであり、はずれ遊技が連続して行われるときには、遊技者にとって自身の力で遊技状況を変えようとする手段もなく、苦痛にさえ感じることになる場合もある。

【0006】一方、特開2001-239023号公報では、図柄の変動停止時間を短縮することを目的としたものではあるが、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るパチンコ遊技機として認識することも可能である。このパチンコ遊技機は、図柄の変動停止時間を短縮することを目的としたものではあるが、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るパチンコ遊技機として、予め図柄を変動表示させておき（このような変動態様のことを「常時変動」という）、遊技者の操作によりパチンコ球が所定ゲートを通じたことを契機に図柄の変動を停止させるようなパチンコ遊技機が提案されている。

【0007】しかしながら、このようなパチンコ遊技機においては、パチンコ球が始動口へ入球することなしでも、識別情報画像は常時変動していることとなるために、当該パチンコ遊技機を遊技する者がいない場合であっても、識別情報画像が常時変動していることとなり、従来型のパチンコ遊技機における遊技中の画像表示と類似の画像が表示されることとなる。

【0008】このような場合、次のような問題が生じる可能性がある。遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から、遊技をしようとするパチンコ遊技機を探す者の中には、パチンコ遊技機の盤面上の障害釘の状態を確認しながら、遊技機を選択する者も少なくない。このような際には、盤面全体を注視しながら、障害釘の状態がよいと判断される遊技機を探すこととなるので、必然的に盤面中の表示装置も、視界に入る可能性がある。盤面中の表示装置に表示された識別情報画像が常時変動していると、当該パチンコ遊技機があたかも遊技中であるかのような誤認を招く可能性が生じる。

【0009】更に、当該パチンコ遊技機があたかも遊技中であるかのように誤認してしまうと、遊技者の有無、遊技者の荷物の有無等を確認することなく、その遊技機を通り過ぎてしまう可能性が生じるため、その結果、遊技しようとする者に、当該パチンコ遊技機で遊技をする機会を失わせてしまう可能性が生じ、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るといった、常時変動態様を採るパチンコ遊技機特有の効果が、存分に発揮できなくなる可能性が生じることとなる。

【0010】本発明は、上述した如き課題に鑑みてな

れたものであり、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにするとともに、遊技しようとする者にとって遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすくなる可能性のあるパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明のパチンコ遊技機は、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機において、前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示される一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのが停止されることを特徴とする。

【0012】これにより、遊技者に自力で識別情報画像を停止表示させたという感覚を持たせることが可能となる他、パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像が常時変動表示されているのが停止されるので、遊技しようとする者が遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0013】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0014】(1) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機において、前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示される一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのが停止されることを特徴とするパチンコ遊技機。

【0015】上述した(1)の発明によれば、遊技者が遊技を行っているときのみ識別情報画像を常時変動表示させ、遊技者が遊技を行っていないとき（本パチンコ遊技機が空席状態にあるとき）には識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることにより、パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすくなることができ、遊技しようとする者が、遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0016】(2) 当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには、当該パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像が表示されることを特徴とする(1)記載のパチンコ遊技機。

【0017】上述した(2)の発明によれば、遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像を常時変動表示させるのを停止して、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像(例えば、呼び込み画面等)を表示することにより、遊技しようとする者にとって、本パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかをより区別しやすくなることができるとともに、本パチンコ遊技機が非遊技中である場合(即ち、本パチンコ遊技機が空席状態にある場合)に、本パチンコ遊技機が待機中であることを遊技者に強くアピールすることができる可能性が生じる。特に、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像として「呼び込み画面」を表示した場合には、本パチンコ遊技機で遊技をするように、遊技しようとする者を誘いかけることもできる可能性が生じる。

【0018】(3) 遊技球を発射するために遊技者が握持する発射ハンドルの周縁部にタッチセンサが設けられ、遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かが判断されることを特徴とする(1)又は(2)記載のパチンコ遊技機。

【0019】上述した(3)の発明によれば、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサに遊技者が接触したか否かによって遊技者が遊技を行っているか否かを判断することにより、遊技者に特別な操作を行わせることなく上記(1)又は(2)記載の発明の効果を得ることができる可能性が生じる。

【0020】尚、遊技者が遊技を行っているか否かを判断するために用いられるタッチセンサとしては、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサだけでなく、遊技者が遊技を行う際に自然に接触し得る部位(例えば、遊技椅子の座部等)の設けられたタッチセンサも挙げられ、このようなタッチセンサであっても上記(3)記載の発明と同様の効果を得ることができる可能性が生じる。

【0021】(4) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の制御方法において、前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像を常時変動表示させる一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることを特徴とするパチンコ遊技機の制御方法。

【0022】上述した(4)の発明によれば、遊技者が遊技を行っているときのみ識別情報画像を常時変動表示させ、遊技者が遊技を行っていないとき(本パチンコ遊

技機が空席状態にあるとき)には識別情報画像を常時変動表示されているのを停止するよう制御することにより、パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすくなることができ、遊技しようとする者が、遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0023】(5) 当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには、当該パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像を表示させることを特徴とする(4)記載のパチンコ遊技機の制御方法。

【0024】上述した(5)の発明によれば、遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像を常時変動表示させるのを停止して、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像(例えば、呼び込み画面等)を表示するよう制御することにより、本パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかをより区別しやすくなることができるとともに、本パチンコ遊技機が非遊技中である場合(即ち、本パチンコ遊技機が空席状態にある場合)に、本パチンコ遊技機が待機中であることを遊技者に強くアピールすることができる可能性が生じる。特に、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像として「呼び込み画面」を表示した場合には、本パチンコ遊技機で遊技をするように、遊技しようとする者を誘いかけることもできる可能性が生じる。

【0025】(6) 遊技球を発射するために遊技者が握持する発射ハンドルの周縁部にタッチセンサが設けられ、遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かを判断することを特徴とする(1)又は(2)記載のパチンコ遊技機の制御方法。

【0026】上述した(6)の発明によれば、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサに遊技者が接触したか否かによって遊技者が遊技を行っているか否かを判断するよう制御することにより、遊技者に特別な操作を行わせることなく上記(4)又は(5)記載の発明の効果を得ることができる可能性が生じる。

【0027】尚、遊技者が遊技を行っているか否かを判断するために用いられるタッチセンサとしては、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサだけでなく、遊技者が遊技を行う際に自然に接触し得る部位(例えば、遊技椅子の座部等)の設けられたタッチセンサも挙げられ、このようなタッチセンサであっても上記(3)記載の発明と同様の効果を得ることができる可能性が生じる。

【0028】(7) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示さ

れるパチンコ遊技機の表示制御を行うサーバにおいて、前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示させる一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることを特徴とするサーバ。

【0029】上述した(7)の発明によれば、遊技者が遊技を行っているときのみ識別情報画像を常時変動表示させ、遊技者が遊技を行っていないとき(本パチンコ遊技機が空席状態にあるとき)には識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることにより、パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすきことができ、遊技しようとする者が、遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0030】(8) 当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには、当該パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像を表示させることを特徴とする(7)記載のサーバ。

【0031】上述した(8)の発明によれば、遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像を常時変動表示させるのを停止して、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像(例えば、呼び込み画面等)を表示することにより、遊技しようとする者にとって、本パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかをより区別しやすきことができるとともに、本パチンコ遊技機が非遊技中である場合(即ち、本パチンコ遊技機が空席状態にある場合)に、本パチンコ遊技機が待機中にあることを遊技者に強くアピールすることができる可能性が生じる。特に、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像として「呼び込み画面」を表示した場合には、本パチンコ遊技機で遊技をするように、遊技しようとする者を誘いかけることもできる可能性が生じる。

【0032】(9) 遊技球を発射するために遊技者が握持する発射ハンドルの周縁部にタッチセンサが設けられ、遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かを判断することを特徴とする(7)又は(8)記載のサーバ。

【0033】上述した(9)の発明によれば、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサに遊技者が接触したか否かによって遊技者が遊技を行っているか否かを判断することにより、遊技者に特別な操作を行わせることなく上記(7)又は(8)記載の発明の効果をすることができる可能性が生じる。

【0034】尚、遊技者が遊技を行っているか否かを判断するために用いられるタッチセンサとしては、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサだけでなく、遊技者が遊技を行う際に自然に接触し得る部位(例え

ば、遊技椅子の座部等)の設けられたタッチセンサも挙げられ、このようなタッチセンサであっても上記(9)記載の発明と同様の効果を得ることができる可能性が生じる。

【0035】(10) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体において、前記表示部において、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているときには前記識別情報画像が常時変動表示される一方、当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることを特徴とするパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0036】上述した(10)の発明によれば、遊技者が遊技を行っているときのみ識別情報画像を常時変動表示させ、遊技者が遊技を行っていないとき(本パチンコ遊技機が空席状態にあるとき)には識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させるようなプログラムを記憶させることにより、パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかを区別しやすきことができ、遊技しようとする者が、遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0037】(11) 当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っていないときには、当該パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像を表示させることを特徴とする(10)記載のパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0038】上述した(11)の発明によれば、遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像を常時変動表示させるのを停止して、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像(例えば、呼び込み画面等)を表示するようなプログラムを記憶させることにより、遊技しようとする者にとって、本パチンコ遊技機が遊技中であるか非遊技中であるかをより区別しやすきことができるとともに、本パチンコ遊技機が非遊技中である場合(即ち、本パチンコ遊技機が空席状態にある場合)に、本パチンコ遊技機が待機中にあることを遊技者に強くアピールすることができる可能性が生じる。特に、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像として「呼び込み画面」を表示した場合には、本パチンコ遊技機で遊技をするように、遊技しようとする者を誘いかけることもできる可能性が生じる。

【0039】(12) 遊技球を発射するために遊技者

が握持する発射ハンドルの周縁部にタッチセンサが設けられ、遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かを判断させることを特徴とする(10)又は(11)記載のパチンコ遊技機の制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0040】上述した(12)の発明によれば、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサに遊技者が接触したか否かによって遊技者が遊技を行っているか否かが判断されるようなプログラムを記憶させることにより、遊技者に特別な操作を行わせることなく上記(10)又は(11)記載の発明の効果を達成することができる可能性が生じる。

【0041】尚、遊技者が遊技を行っているか否かを判断するために用いられるタッチセンサとしては、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサだけでなく、遊技者が遊技を行う際に自然に接触し得る部位(例えば、遊技椅子の座部等)の設けられたタッチセンサも挙げられ、このようなタッチセンサであっても上記(12)記載の発明と同様の効果を達成することができる可能性が生じる。

【0042】【用語の定義等】本発明に係る「識別情報」とは、文字、記号、絵柄又は模様(図柄)等の視覚によって識別可能な情報をいう。また、「識別情報画像」とは、この識別情報画像を示す画像をいう。この識別情報画像は、後述する図柄の画像に対応するものである。

【0043】また、「表示」とは、識別情報画像が遊技者に視認され得る状態におかれることをいう。また、「表示部」とは、上述の如き識別情報画像を表示するものであり、例えば、表面に識別情報画像が描かれたドラム体、リール体等の可動体や、これらに限らず、識別情報画像が変動表示及び停止表示される液晶ディスプレイ(以下、LCDパネルと称する)やブラウン管等の表示装置をも含む概念である。

【0044】また、「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変更する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変更して表示する場合と、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合と、の双方又はいずれか一方を含む概念である。

【0045】更に、識別情報の表示態様が変化する場合、例えば1つの図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする場合や、図柄が拡大されて表示されたり、縮小されて表示される場合等も含む概念である。

【0046】これに対して、「停止表示」とは、ある識

別情報を示す識別情報画像を所定の位置に停止させて表示する態様をいう。

【0047】更にまた、「常時変動表示」とは、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像が変動表示されている態様である。従来の遊技では、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に停止表示されていた識別情報画像が変動表示され始め、自動で停止表示されていたが、「常時変動表示」が行われる本発明における遊技では、上述した如く、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像の少なくとも一つが変動表示されており、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、変動表示されていた識別情報画像が停止表示されるのである。

【0048】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施例について図面に基いて説明する。

【0049】【パチンコ遊技機の構成】本発明による遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な実施形態として本発明をパチンコ遊技機に適用した場合を示す。

【0050】パチンコ遊技機10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、前面から見て本体枠12の四隅に設けられたスピーカ46(46a~46d)と、が配置されている。

【0051】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘(図示せず)が打ちこまれている。尚、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述した如き構成したパチンコ遊技機10(パチコン機)にも本発明を適用することができる。尚、本明細書においては、パチンコ遊技機10とは、パチコン機をも含む概念である。

【0052】更に、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。

【0053】更にまた、発射ハンドル26の周縁部には、タッチセンサ29が設けられている。遊技者の手がタッチセンサ29に触れたときには、タッチセンサ29から触接検出信号が発せられ、この信号が発せられたことにより遊技者が発射ハンドル26を握持したとされ、パチンコ遊技機10が遊技中であると判断されるのであ

る。発射ハンドル26が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留されたパチンコ球が遊技盤14に順次発射される。

【0054】尚、遊技者が遊技を行っているか否かを判断するために用いられるタッチセンサとしては、発射ハンドルの周縁部に設けられたタッチセンサ29だけでなく、遊技者が遊技を行う際に自然に接触し得る部位（例えば、遊技椅子の座部等）の設けられたタッチセンサも10 挙げられ、これらの内のいずれか1つが、或いは複数が設けられていても良い。

【0055】発射されたパチンコ球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。

【0056】遊技盤14を拡大した拡大正面図を図2に示す。尚、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図2は、上述した障害釘について省略したものを示した。20

【0057】遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32（「複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部」に相当する）が設けられている。表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けられている。この表示装置52は、例えば7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。

【0058】表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍をパチンコ球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52において、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示が停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば「0」から「9」までの数字や「☆」等の記号である。30

【0059】この普通図柄が所定の図柄、例えば「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び58bを駆動するためのソレノイド57（図示せず）に電流を供給し、始動口44にパチンコ球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。尚、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、パチンコ球が入りにくくなるようにするのである。

【0060】上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a～34dが設けられている。この保留ランプ34a～34dは、遊技者の操作によりパチ

ンコ球が始動口44に入球したことにより、パチンコ球が始動口44に入球したことがストックされた場合には、後述する如く、そのストックされている内部抽選データの数に基づいて点灯されることとなるのである。

【0061】更に、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、パチンコ球の入賞口38が設けられている。この入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は後述する可変表示ゲームが大当たり状態になったときには開放状態となるようにソレノイド48により駆動される。

【0062】上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。更に、表示装置32の下部の左右の両側には一般入賞口54c及び54dが設けられている。また、遊技盤14の左右の端部には、特別入賞口56a及び56bが設けられ、入賞口38の左右の両側には、特別入賞口56c及び56dが設けられている。

【0063】また、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数の図柄、例えば3つの識別情報である図柄を停止表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。上述した入賞口38、始動口44、一般入賞口54a～54d及び特別入賞口56a～56dにパチンコ球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数のパチンコ球が下皿22に払い出されるようになされている。尚、本実施形態では、パチンコ球が始動口44にパチンコ球が入球することにより、後述する如く、「常時変動表示されている識別情報画像」が「停止表示」されるが、「パチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機にして常時変動表示されている識別情報画像が停止表示される」ものであればよく、パチンコ球が始動口44以外の位置に入球したことを契機にしたり、パチンコ球が入球するものでなくとも通過したことを契機にしたりしてもよい。

【0064】更にまた、表示装置32の左右の両側には、パチンコ球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材59a及び59bも設けられている。また、遊技盤14の外側の左上側と右上側とはは装飾ランプ36a及び36bが設けられている。

【0065】尚、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるパチンコ遊技機10の遊技盤14の前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。

【0066】〔パチンコ遊技機の制御部の構成〕本発明の実施形態であるパチンコ遊技機の制御回路を示すプロ

ック図を図3に示す。

【0067】上述した発射ハンドル26は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回転角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。また、CPU66の内部には、後述する複数のタ

イマ（図示せず）が備えられている。

【0068】また、タッチセンサ29も、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続されている。タッチセンサ29は、遊技者の手が触れたことを検出する触接検出信号をインターフェイス回路群62に発した

後、入出力バス64に供給される。

【0069】また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、パチンコ球が始動口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給す

る。更に、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55も接続されており、球通過検出器55はパチンコ球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0070】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68は、パチンコ遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置32における表示制御をするプログラム等や、表示装置32において可変表示ゲームが実行される際に必要となる音データも記憶する。また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0071】本実施形態における表示制御をするプログラムは、パチンコ遊技機10に対して、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた態様で前記識別情報画像を停止表示させる」ものを含み、また、「常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されたとき又は停止表示された後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」もの、「パチンコ球が所定の位置を通過又は入球する以前から、前記表示部において前記変動表示されている識別情報画像を停止表示させようとする動作をキャラクタが行う演出を表示させる」もの、「常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されたとき又は停止表示された後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」もの、「遊技者が遊技を行っているときの識別情報画像を常時変動表示させ、遊技者が遊技を行っ

ていないときには識別情報画像が常時変動表示されるのを停止させる」もの、「遊技者が遊技を行っていないときには、パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像を表示させる」ものをも含む。尚、本実施形態でのプログラムは、ROM68に記録されていたが、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されていればよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM70等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0072】更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ46（46a～46d）、発射モータ28、ソレノイド48及び57、保留ランプ34（34a～34d）及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0073】また、ソレノイド48は、上述した如きシャッター40を開閉駆動するためのものであり、ソレノイド57は、上述した如き可動片58a及び58bを駆動するためのものである。更に、保留ランプ34（34a～34d）は、表示装置32に表示する図柄の組合せが有効となった回数を示すものである。更にまた、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0074】更にまた、入出力バス64には、乱数を発生させるための乱数発生部65が接続されている。乱数を発生させるための命令がCPU66から乱数発生部65へ発せられたときには、乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を入出力バス64に発するのである。CPU66は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。これにより、後述するステップS44で行われる内部抽選処理が行われるのである。

【0075】また、本実施形態のパチンコ遊技機は、「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示」されるものである。遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球する前には、既に「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像」が変動表示されており、現在の行程の遊技が行われる。そして、遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球したことを契機にして「常時変動表示されている識別情報画像」が停止表示され、後述する如く、次の行程の遊技を開始すべく、識別情報画像が変動表示されるのである。

【0076】このため、遊技者がタッチセンサ29に触れることにより、パチンコ遊技機10が遊技状態であると判断された後には、後述する如く、乱数発生部65か



ら発せられた乱数に基づいて、遊技の進行状況を決定する内部抽選処理が行われ、常時変動表示が開始される。また、始動口44にパチンコ球を入球することによって図柄が停止表示され、併せて、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選が行われるのである。

【0077】更にまた、上述した保留ランプ34(34a~34d)は、後述する如く、内部抽選処理により記録された内部抽選データが3つ記録されている場合には、1つ目が点灯し、内部抽選データが4つ記録されている場合には、2つ目が点灯し、内部抽選データが5つ記録されている場合には、3つ目が点灯し、内部抽選データが6つ記録されている場合には、4つ目が点灯する。

【0078】尚、乱数発生部65から発せられた乱数は、抽選結果を示すデータとしてRAM70に記録される。例えば、図4に示す如きデータマップを用いて抽選結果を示すデータの記録処理について説明する。図4は、抽選結果を示すデータであり、それらデータの各々の記憶領域を、小さい四角で示す。

【0079】抽選結果を示すデータは、図4(A)に示す如く、RAM70には、図の符号A0の位置から順に抽選された順に記録される。その際には、符号A0の位置に記録されている内部抽選データを読み出し、その内部抽選データに基づいて現在の行程における図柄の変動表示が開始される。尚、内部抽選データが記録されていない場所には、空きデータとして「FFFFFFFF」が記録されている。また、図柄が停止表示されるまでに抽選が行われた場合には、図4(B)に示す如く、符号A0の位置から順に空きデータを検索し、空きデータがあると判別した場合には、その場所(図4(A)の場合では、符号A1の位置に該当する)に内部抽選データが記録される。また、順次記録され、図4(C)に示す如く、符号A0の位置から符号A5の位置、つまり、最大6つの抽選結果データが記録された場合には、抽選が行われても記録されない。また、抽選結果に基づいて、変動表示されていた図柄が停止表示されることにより、その図柄の変動表示が停止表示となった際には、図4

(D)に示す如く、符号A0の位置を空きデータとして「FFFFFFFF」が記録される。そして、図4

(E)に示す如く、符号A1の位置に記録されている内部抽選データを符号A0の位置に記録させる。尚、符号A1の位置以降の内部抽選データも同様に記録され、最後のデータが記録されていた位置(図4(E)の符号A1の位置に該当する)に空きデータ「FFFFFFFF」を記録する。これによって、符号A0の位置に内部抽選データが記録されることとなる。

【0080】また、図4(A)に示す状態であった場合には、現在の行程における遊技が終了する、即ち、パチンコ球が始動口44に入球した場合には、常時変動表示されている図柄が停止表示されることとなるが、それよ

りも前に、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選処理が行われる。このため、その内部抽選処理により生成された内部抽選データが、図4(B)に示す如く、符号A1の位置に記録され、変動表示されていた図柄が停止表示された際には、図4(E)に示す如く、符号A0の位置には、図4(B)における符号A1の位置に記録されていた内部抽選データが記録されることとなり、符号A0の位置には必ず内部抽選データが記録されていることになる。このため、符号A0の位置には、現在の行程における内部抽選データが記録され、符号A1の位置には、次の行程における内部抽選データが記録され、また、符号A2~A5の位置には、1~4個の保留球としての内部抽選データが記録されることとなる。

【0081】更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路72も接続されており、通信用インターフェイス回路72は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク(LAN)等の通信回線を介して、サーバ80等との通信をするためのものである。尚、本実施形態では、パチンコ遊技機のみからなる構成としたが、後述する如く、パチンコ遊技機10は、所定の情報の送受信を行うことができるサーバ等に接続された構成としてもよい。

【0082】更にまた、インターフェイス回路群72には、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32を駆動するための駆動信号を発する。

【0083】[パチンコ遊技機の表示制御装置の構成] 上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を図5に示す。

【0084】インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路(以下、CPUと称する)206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0085】上述した入出力バス204には、ROM(リード・オンリー・メモリ)208及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0086】更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ(以下、VDPと称する)212も接続されている。このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びバレット回路等の回路を含

み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0087】上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、背景の画像データや、図柄の画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM216と、が接続されている。更に、VDP212には、表示装置32を駆動するための駆動信号を発する駆動回路218も接続されている。

【0088】上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0089】また、画像データ用ROM216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0090】上述した図柄の画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0091】次に、上述したビデオRAM214に生成される画像データの概念を示す概略図を図6に示す。

【0092】図6に示す如く、画面表示命令によってビデオRAM214に生成される画像データの大きさ（以下、画面画像領域R1と称する）は、表示装置32に表示される表示領域R2より大きくなるように設定されている。尚、図6においては、画面画像領域R1は、実線で囲まれた領域を示し、表示領域R2は、破線で囲まれた領域を示す。このように設定することにより、後述する如く、表示装置32に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることができるのである。

【0093】主制御回路60から図柄表示命令が発せられたときには、VDP212は、識別情報画像である図柄を示す各画像D1～D3の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0094】また、主制御回路60からキャラクタ表示命令が発せられたときには、VDP212は、キャラクタ画像C1～C3の各々の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32にキャラク

タの画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0095】更にまた、主制御回路60から背景表示命令が発せられたときには、VDP212は、背景の画像B1の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0096】VDP212は、ビデオRAM214に画像データを生成した後、表示領域R2に記憶されている画像データのみをビデオRAM214から読み出し、これを表示信号として駆動回路218に供給するのである。そして、上述した如く、1コマ毎画像を表示させ、その画像の表示位置を変更させることによって、「識別情報画像」である図柄が「変動表示若しくは停止表示される」のである。

【0097】[遊技中の画像の表示例] 上述した如く画像データをビデオRAM214上に記録することによって表示装置32に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図7から図11に示すようになる。

【0098】図7は、3つの図柄の各々が常時変動表示されている態様で表示される例を示すものである。また、図8は、3つの図柄のうち、1つの図柄が、停止表示されている態様で表示された例を示すものであり、図9は、3つの図柄の各々が停止表示されていた態様を示すものである。更にまた、図10は、3つの図柄の各々が停止表示された後に、その図柄の各々が画面外にスクロールし、併せて、新たな3つの図柄の各々が、常時変動表示しながら画面外からスクロールして登場する態様で表示された例を示すものであり、図11は、常時変動表示が始まってから所定の時間を経過した場合、3つの図柄の各々が常時変動表示されている態様で表示された例を示すものである。尚、図7から図11に示す図柄の各々は、静止画像として描かれているが、変動表示若しくは停止表示されていることが明確に表現できないため、変動表示されている図柄は実際に図柄が変動表示しているかの如く描かれている。

【0099】表示装置32の上部には、図7に示す如く、3つの図柄が変動表示されており、表示装置32の下部にキャラクタが表示されている。3つの図柄の各々は、縦方向に回転する3枚のボードに描かれており、そのボードが半回転する度に変化することにより、図柄の変動表示が実行される。また、キャラクタは、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させるべく、ビーム光線を発するが、そのビーム光線をボードに当てることなく、3つの図柄の各々は変動表示されている。尚、3つの図柄の各々は、後述する如く、パチンコ球が上述した始動口44に入球するまで変動表示を続けるのである。

【0100】3つの図柄の各々が変動表示されているときに、パチンコ球が上述した始動口44に入球することにより、キャラクタから発せられたビーム光線が左側の図柄が描かれたボードに命中し、その図柄が描かれたボードは、その回転を減速させながら下方に移動する。そして、左側の図柄は、図8に示す如く、停止表示され、有効な図柄として確定する。また、この停止表示させるための演出は、左側の図柄と同様に、右側の図柄、中央の図柄においても行われ、図9に示す如く、3つの図柄の各々がすべて停止表示されるのである。尚、左側の図柄、右側の図柄、中央の図柄の順番で演出が行われる。

【0101】このような演出を行うことにより、キャラクタが、識別情報画像として常時変動表示されている図柄を停止表示させようとする状況を表示させることとなり、遊技者に対してパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることを促し、更に遊技者自身の遊技力により識別情報画像が停止することを強調して表示することにより、遊技者の遊技に対する熱意を増加させるといった効果を奏するのである。

【0102】停止表示した図柄の組合せが、「7」-「7」-「7」等の所定の組合せ（以降、大当たりパターンと称する）と一致した場合には、遊技者に有利な遊技状態、即ち、大当たり状態に移行するのである。一方、停止表示した図柄の組合せが、上述した大当たりパターンと一致しなかった場合には、引き続き通常の遊技を行う。

【0103】通常遊技を続ける場合には、図10に示す如く、前回の行程において停止表示された3つの図柄は下方にスクロールし、画面外に消え去る。また、それと同時に、表示装置32の上方から、変動表示されている3つの図柄がスクロールしながら表示装置32に表示される。

【0104】このような演出を行うことにより、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止したとき又は停止した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」こととなるので、遊技者自身が発射したパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示される識別情報画像が停止表示されるといった、いわば遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった新しい遊技形態を提供する遊技機（即ち、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させることができる技術介入性を有するパチンコ遊技機）において、常時変動表示されている識別情報画像が例えば停止及び変動を連続的に繰り返し行っている場合でも、初めは変動表示された状態から最後に停止表示された状態になるといった変動、停止の順序を強制的に表示させることが可能となり、新鮮味のある表示態様を提供することができる。更に、上述した遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった感覚

を遊技者に与え続けることが可能となるのである。

【0105】また、保留球がある場合でも識別情報画像が初めから変動しているように見えるので、常時変動表示されている識別情報画像と停止表示される識別情報画像とを区別することができ、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させたことを認識しやすくさせることができるのである。

【0106】また、この他にも各種演出が行われる。例えば、パチンコ球を始動口44に所定の時間入球できなかった場合には、図11に示す如く、キャラクタが「だれか〜はやくとめてくれ〜」等、パチンコ球を早く始動口44に入球するべく、遊技者に音声を発する演出も行われる。

【0107】このような演出を行うことにより、常時変動表示される識別情報画像が長時間に亘って停止されることがないときでも、単調に常時変動表示が行われ続けることのないようにすることができ、遊技者の飽きや諦めといったマイナス思考を払拭させ、遊技者の遊技に対する意欲を継続させることが可能となるのである。

【0108】更にまた、変動表示する図柄の変動速度が通常の変動速度と異なる演出が行われることがあり、この場合には、変動速度が遅ければ遅いほど停止表示される図柄が大当たりパターンと一致する確率が高いことを示す。尚、本実施形態では、変動速度は、速度の速い順に、「通常速度」、「低速度」、「最低速度」、の3段階で変動表示される。また、変動表示される3つの図柄の各々は、変動速度に基づいて表示される位置が異なり、変動速度が遅ければ遅いほど、低い位置で変動表示が行われる。更にまた、変動表示される図柄の変動速度が「通常速度」より遅い場合には、「通常速度」の場合よりも短い時間で停止表示させる演出が行われる。尚、図柄が下方に移動するように表示される速度は、一定である。

【0109】このような演出を行うことにより、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた態様で前記識別情報画像を停止表示させる」こととなるので、識別情報画像の停止表示の態様に変化をつけることができ、遊技者が発射したパチンコ球を所定の位置を通過又は入球させることで識別情報画像を停止させているといったリアル感を遊技者に提供するとともに、新鮮味のある表示態様を提供できるのである。

【0110】更にまた、上述した図柄の少なくとも一つが最初から停止表示されている演出も行われることがあり、この場合には、停止表示される図柄が大当たりパターンと一致する確率が高いことを示す。尚、上述した如く、変動速度が3段階で変動表示されていたが、この場合には、それに「停止」を加え、全部で4段階に設定される。

【0111】このような演出を行うことにより、「前記常時変動表示されている識別情報画像の数に応じて大当

たり信頼度を報知することとなるので、初級者でも容易に遊技状況を把握でき、リーチがかかっていないときでも大当たり遊技への期待感を持ちながら遊技を行うことが可能となる。また、遊技を中止しようとしている者にとっては、容易に遊技状況が把握できるため、自己のバチンコ遊技機において引き続き遊技を行うか否かの判断が付き易くなり、また、どのバチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者にとっては、その大当たりの信頼度に応じてどのバチンコ遊技機において遊技を行うかの判断が付き易くなる。特に、大当たりの信頼度が高い場合

には、遊技を中止しようとしている者に遊技を引き続き行うことを促すこととなり、どのバチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者に遊技を行うように促すこととなるのである。

【0112】〔非遊技中の画像の表示例〕バチンコ遊技機が非遊技状態にある際の画像の表示例については、図12、図13に示すようになる。

【0113】図12は、3つの図柄全てが常時変動表示されているのが停止され、停止表示されている例を示すものである。また図13は、バチンコ遊技機10が空席状態であることを示す画像の一例を示すものである。

尚、図12及び図13においては、図柄の各々及びキャラクターは静止画像として描かれているが、完全な静止画像として表示されることも、図柄の各々及びキャラクターが動きを伴ったものである画像として、表示されることも可能である。

【0114】図12に示す例の場合、バチンコ遊技機10の電源を投入した後にあっては、ある既定の図柄の識別表示画像が停止表示され、遊技者がタッチセンサ29から離れることにより、遊技中から非遊技中へと移行したと判断された場合には、一定時間経過後に、常時変動表示されている各々の識別表示画像は停止表示されることとなる。遊技中から非遊技中に移行することにより識別表示画像が停止表示される場合には、バチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことにより停止表示される場合とは、異なる停止の方法を演出することも可能である。例えば、入賞による停止表示と、非遊技中における停止表示とは、キャラクターが異なるビーム光線を発することも可能であり、また、非遊技中における停止表示の場合には、キャラクターは何らビーム光線を発しないとい

しまう。そこで、このような判断の可能性を低減するために、遊技者がタッチセンサから離れた後、一定時間を経過した後に画像を切替えることとしたのである。

【0116】図12に示す如き例は、実質的に図9の例に類似した画像表示がされることとなるが、非遊技中における停止表示においては、遊技者がタッチセンサ29に触れることで遊技中であると判断されるまでは、新たな常時変動表示に移行しないという点で、停止表示が固定されずすぐに新たな常時変動表示に移行することとなる図9の例とは、異なるのである。

【0117】このような演出をすることにより、バチンコ遊技機10が遊技中である場合と、非遊技中である場合とでは、表示装置32にはそれぞれ異なる形態の画像が表示されることとなり、遊技をしようとする者が、遊技場内にあるバチンコ遊技機の中から空席状態にあるバチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じるのである。

【0118】尚、上記画像が表示されている際に、遊技者がタッチセンサ29に触れた場合は、速やかに、遊技中の表示画像である、識別表示画像が常時変動表示された画像に、切替えられることになる。

【0119】図13に示す例の場合、バチンコ遊技機10の電源を投入した後の場合も、遊技者がタッチセンサ29から離れることにより、遊技中から非遊技中へと移行したと判断された一定時間経過後の場合も、バチンコ遊技機10が空席状態にあることを示す画像が表示されることとなる。図13においては、キャラクターが「いらっしゃいませ！」と音声を発する、或いは「いらっしゃいませ！」といった文字を画像として表示することで、遊技しようとする者を当該遊技機に呼び込む演出を行うものであるが、呼び込むような演出をすることなく、キャラクターの登場するアニメーションを表示するような演出であっても良い。

【0120】このような演出をすることにより、バチンコ遊技機10が遊技中である場合と、非遊技中である場合とでは、表示装置32にはそれぞれ異なる形態の画像が表示されることとなり、遊技をしようとする者が、遊技場内にあるバチンコ遊技機の中から空席状態にあるバチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じるのである。

【0121】更にまた、バチンコ遊技機10が空席状態にあるときには、当該バチンコ遊技機の直近の大当たりの発生回数を表示するような演出が行われるようにしてもよい。

【0122】このような演出をすることにより、遊技しようとする者に対して当該バチンコ遊技機の直近の大当たりの発生回数を提示することとなるので、どのバチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者にとっては、その大当たりの発生回数に応じてどのバチンコ遊技機において遊技を行うかの判断が付きやすくなる可能性が生じ

るのである。

【0123】更にまた、パチンコ遊技機10が空席状態にあるときにおいて、その時点において停止表示される図柄が大当たりパターンと一致する確率が高くなっているときには、遊技中とは異なる画像表示であって、且つ、その確率の値に応じてそれぞれ異なる画像表示を行うような演出が行われるようにしてもよい。

【0124】このような演出をすることによって、遊技しようとする者に対して当該パチンコ遊技機の大当たりの信頼度を提示することとなるので、どのパチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者にとっては、その大当たりの信頼度に応じてどのパチンコ遊技機において遊技を行うかの判断がつきやすくなる可能性が生じるのである。

【0125】尚、上記いずれの実施例においても、上記画像が表示されている際に、遊技者がタッチセンサ29に触れた場合は、速やかに、遊技中の表示画像である、識別表示画像が常時変動表示された画像に、切替られることになる。

【0126】[パチンコ遊技機の動作] 上述した主制御回路60において実行されるパチンコ遊技機10を制御するサブルーチンを図14から図20に示す。尚、図14、図17及び図18に示すサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0127】以下においては、パチンコ遊技機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0128】[画像切替処理] 最初に遊技非遊技検出ルーチンでは、図14に示す如く、遊技者がタッチセンサ29に触れているか否かの判断処理が行われる(ステップS11)。この処理において、CPU66は、タッチセンサ29からの接触検出信号の有無により、遊技者がタッチセンサ29に触れているか否かを判断する。タッチセンサ29からの接触検出信号が発せられていない、即ち、遊技者の接触を感知していない場合には、ステップS12に処理を移し、タッチセンサ29からの接触検出信号が発せられている、即ち、遊技者の接触を感知した場合には、ステップS13に処理を移す。

【0129】次いでステップS12の処理では、非遊技時画像切替処理が行われる。この処理において、CPU66は、上述した如く、識別情報画像が常時変動表示されるのを停止させる。尚、常時変動表示から、パチンコ遊技機10が空席状態であることを示す画像へ、切替えて表示する演出も行われる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0130】また、ステップS13の処理では、遊技時画像切替処理が行われる。この処理において、CPU6

6は、上述した如く、停止している3つの識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示される画像に切替えられる。尚、空席状態であることを示す画像から、3つの識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示される画像に切替えて表示する演出も行われる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0131】上述したステップS12においては、図15に示すサブルーチンが呼び出される。

【0132】最初に、2つ目の内部抽選データがあるか否かの判断処理が行われる(ステップS21)。この処理において、CPU66は、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」であるか否かを判断する。尚、符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていないと判別する。2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、遊技者がタッチセンサ29に触れていなくても、遊技中であると判断され、何ら処理を行うことなく本サブルーチンを終了させ、2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS22に処理を移す。

【0133】次いで、その時点において表示されている画像についての判断処理が行われる(ステップS22)。この処理において、CPU66は、RAM70に記憶された表示画像に関する情報から、その時点において表示されている画像が非遊技時用画像であるか否かを判断する。非遊技時用画像であると判断された場合は、特に処理を行う必要がなく、直ちに本サブルーチンを終了させるが、非遊技時用画像でないと判断された場合は、ステップS23に処理を移す。

【0134】次いで、ステップS23では、画像切替用タイマの値についての判断処理が行われる。この処理において、CPU66は、画像切替用タイマが所定値以上であるか否かを判断する。CPU66は、自身に内蔵されている画像切替用タイマが所定値未満であると判別した場合には、未だ画像を切替える時間に達していないと判断し、特に処理を行うことなく本サブルーチンを終了させるが、内蔵されている画像切替用タイマが所定値以上であると判別した場合には、ステップS24に処理を移す。尚、本実施形態でのパチンコ遊技機では、例えば、所定値が300と設定されており、画像切替用タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過する前である場合には、本サブルーチンを終了させ、画像切替用タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過した後である場合には、ステップS46に処理を移すこととなる。

【0135】次いで、ステップS24では、識別表示画

像の常時変動表示から停止表示への、画像表示を切替える処理が行われる。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して画像切替命令を表示制御装置200に供給し、同時に、現在の表示画像が非遊技中の画像表示である識別表示画像の停止表示画像に切替えられたことを、RAM70に記憶させる。尚、この画像切替命令にはその画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0136】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が画像切替命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に画像切替命令を供給する。画像切替命令を受け取ったVDP212は、表示画像を切替すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の画像データを読み出し、駆動回路218に供給する。画像を受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給するのである。

【0137】これにより所定の信号を受け取った表示装置32は、遊技中の画像表示である識別表示画像の常時変動表示から、非遊技中の画像表示である識別表示画像の停止表示へ、画像表示を切替えるのである。尚、切替え後の画像表示は、パチンコ遊技機10が空席状態である演出も行われる。この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0138】上述したステップS13においては、図16に示すサブルーチンが呼び出される。

【0139】最初に、その時点において表示されている画像についての判断処理が行われる（ステップS31）。この処理において、CPU66は、RAM70に記憶された表示画像に関する情報から、その時点において表示されている画像が遊技時用画像であるか否かを判断する。遊技時用画像であると判断された場合は、特に処理を行うことなく本サブルーチンを終了させるが、遊技時用画像でないと判断された場合は、ステップS32に処理を移す。

【0140】次いで、ステップS32では、識別表示画像の停止表示から常時変動表示への、画像表示を切替える処理が行われる。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して画像切替命令を表示制御装置200に供給し、同時に、現在の表示画像が遊技中の画像表示である識別表示画像の常時変動表示画像に切替えられたことを、RAM70に記憶させる。尚、この画像切替命令にはその画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0141】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が画像切替命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に画像切替命令を供給する。画像切替命令を受け取ったVDP212は、表

示画像を切替すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の画像データを読み出し、駆動回路218に供給する。画像を受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給するのである。

【0142】これにより所定の信号を受け取った表示装置32は、非遊技中の画像表示である識別表示画像の停止表示から、遊技中の画像表示である識別表示画像の常時変動表示へ、画像表示を切替えるのである。尚、切替え前の画像表示は、パチンコ遊技機10が空席状態である演出も行われる。この処理を終了させた後、ステップS33に処理を移す。

【0143】次いで、画像切替用タイマのリセットを行う（ステップS33）。この処理において、CPU66は、自身に内蔵されている画像切替用タイマをリセットする。これにより、ステップS23でモニタされていた画像切替用タイマの値が「0」に設定され、再度画像切替用タイマのカウントアップを開始させる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0144】[パチンコ球検出処理]次に、パチンコ球検出ルーチンでは、図17に示す如く、入賞口にパチンコ球が入ったか否かを判断する（ステップS41）。この入賞口は、例えば、上述した図2に示した例においては、一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS41において、入賞口にパチンコ球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数のパチンコ球を払い出す処理を実行する（ステップS42）。

【0145】次に、始動口にパチンコ球が入ったか否かを判断する（ステップS43）。この始動は、例えば、上述した図2に示した例においては、始動口44である。このステップS43において、始動口にパチンコ球が入ったと判別したときには、内部抽選処理を実行する（ステップS44）。

【0146】上述した内部抽選処理では、CPU66が乱数発生部65に乱数を発生させる。発生した乱数は、図4に示す如く、抽選結果を示す内部抽選データとしてRAM70に記録される。尚、上述した如く、RAM70に6つの抽選結果を示す内部抽選データが記録されている場合には、抽選が行われても記録されない。

【0147】尚、本実施形態におけるパチンコ遊技機10においては、CPU66は、電源投入時に、乱数発生部65により乱数を発生させ、その乱数に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A0の位置に記録する。これにより、後述する如く、変動表示が行われることとなる。つまり、パチンコ球が始動口44に入球する前にはすでに内部抽選データに基づく遊技結果が決定されており、遊技者の操作によりパチンコ球が始動口44に入球することにより、停止表示され、また、入球後に行われる内部抽選処理では、その次の行程で行われる遊技に

おける遊技結果を決定するものになるのである。

【0148】また、本ステップS44の処理において、遊技者の操作によりパチンコ球を始動口44に入球させた場合には、CPU66は、内部抽選処理を行うが、その処理に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A2～A5の位置に記録させた場合には、上述した如く、保留ランプ34a～34dの各々を点灯させる。具体的には、CPU66は、内部抽選データがRAM70の符号A0～A2に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34aのみを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A3に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a、34bの2つを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A4に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a～34cを点灯させ、また、内部抽選データがRAM70の符号A0～A5に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a～34dを点灯させる。これにより、パチンコ球が始動口44に入球したことがストックされる場合には、保留ランプ34a～34dの各々が点灯することとなるのである。

【0149】更に、球通過検出器をパチンコ球が通過したか否かを判断する(ステップS45)。この球通過検出器は、例えば上述した図2に示した例においては、球通過検出器55a及び55bである。このステップS45において、球通過検出器をパチンコ球が通過したと判別したときには、上述した如く、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS46)。

【0150】尚、上述した如く、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44にパチンコ球が入りやすくなるようにするのである。

【0151】【画像表示処理】一方、画像表示ルーチンでは、図18に示す如く、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」であるか否かを判断する(ステップS51)。尚、符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A1の位置に記録されているデータが「FFFFFFFF」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていないと判別する。2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS52に処理を移し、2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、ステップS53に処理を移す。尚、RAM70の符号A0の位置には、上述した如く、常時内部抽選データが記録されているため、パチンコ球を始動口44に入球され、内部抽選処理が行われることにより、符号A1の位置に内部抽選データが記録されることにより、ステップS53に処

理を移し、後述する停止表示が行われるのである。

【0152】次いで、ステップS52の処理では、変動表示処理が行われる。この処理において、CPU66は、上述した如く、3つの図柄の各々を変動表示させ、併せて、キャラクタを表示させる。尚、最初から図柄の少なくとも一つが停止表示されている演出や、停止表示された後に、その停止表示された図柄をスクロールさせるとともに、新たに表示される変動表示されている図柄をスクロールして登場させる演出も行われる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0153】また、ステップS53の処理では、停止表示処理が行われる。この処理において、CPU66は、上述した如く、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させ、併せて、キャラクタを表示させる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0154】上述したステップS52においては、図19に示すサブルーチンが呼び出される。

【0155】最初に、変動速度データの記録処理を行う(ステップS61)。内部抽選データは、図4に示す如く、RAM70に記録されており、CPU66は、その内部抽選データに基づいて図柄の変動速度データを算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS62に処理を移す。

【0156】尚、この変動速度データは、上述した如く、3つの図柄の各々において、「通常速度」、「低速度」、「最低速度」、「停止」のいずれかを示す値に設定される。また、上述した如く、最初から停止表示される図柄が少なくとも一つある場合には、変動速度データを、「停止」を示す値に設定させる。

【0157】次いで、図柄の表示位置を決定する(ステップS62)。この処理において、CPU66は、3つの図柄を表示させるべく、ステップS61で算出、記録された変動速度データと、ステップS44で記録された内部抽選データに基づいて、3つの図柄の各々を表示する位置を示す表示位置データと、その図柄の種類を示すデータと、を算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS63に処理を移す。

【0158】尚、表示装置32の縦方向における3つの図柄の表示位置データは、上述した3つの図柄の各々を描いた3枚のボードにおける回転軸の位置に相当するものである。一方、表示装置32の横方向における3つの図柄の表示位置データは、常に一定に決定されている。このため、3つの図柄の各々は、後述するステップS70の処理により画像データが再生され、表示装置32の横方向には揺動することなく、表示装置32の縦方向に向かって直線的に移動するように表示されることとなる。

【0159】また、停止表示された後に、表示装置32の画面外にスクロールして消え去る図柄の表示位置や、

変動表示されるとともに、表示装置32の画面外からスクロールして登場する図柄等の表示位置も決定する。更にまた、表示装置32の縦方向における表示位置データは、変動速度データが「通常速度」より遅いものである場合には、「通常速度」よりも下方で変動表示させるべく、表示位置データが算出される。これによって、図柄を変動表示させるとともに、表示装置32の画面外からスクロールして登場するように表示させる場合では、CPU66は、表示装置32の縦方向に図柄を移動させるように順次表示位置データを算出することにより、図9に示す如く、図柄を表示装置32の縦方向に移動させるように表示させることとなる。その後、図7に示す如く、変動速度データに基づいて決定された表示位置で図柄を変動表示させる。また、停止表示された図柄が表示装置32の画面外にスクロールして消え去るように表示する場合では、CPU66は、図9に示す如く、図柄を表示装置32の縦方向に移動させるように順次表示位置データを算出する。

【0160】次いで、図柄の変動表示画像データの記録処理を行う(ステップS63)。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、図柄表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄の表示位置を示すデータや、変動速度データ、内部抽選データ等が含まれている。

【0161】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。図柄表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する。

【0162】尚、VDP212は、図柄を所望の変動速度で変動表示させるべく、RAM208に記録された変動速度データに基づいて、画像データ用ROM216から読み出す図柄画像データを決定し、その図柄画像データを読み出すのである。また、VDP212は、最初から停止表示される図柄を表示する場合では、変動速度データが「停止」を示す値に設定されているため、その変動速度データに基づいて図柄を停止表示させるのである。この処理を終了させた後、ステップS64に処理を移す。

【0163】次いで、ステップS64では、画像停止用タイマが所定値以上であるか否かを判断する。CPU66は、自身に内蔵されている画像停止用タイマが所定値以上であると判別した場合には、ステップS65に処理を移し、内蔵されている画像停止用タイマが所定値未満であると判別した場合には、ステップS67に処理を移

す。尚、本実施形態でのパチンコ遊技機では、所定値が300と設定されており、画像停止用タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過する前である場合には、ステップS65に処理を移し、画像停止用タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過した後である場合には、ステップS67に処理を移すこととなる。

【0164】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する(ステップS65)。この処理において、CPU66は、キャラクタ画像を表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS66に処理を移す。

【0165】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる(ステップS66)。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0166】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS66の処理では、上述した如く、キャラクタから発せられるビーム光線は図柄に命中せず、図柄が変動表示され続け、キャラクタが図柄を停止表示させることを試みている演出がなされることとなる。この処理を終了させた後、ステップS70に処理を移す。

【0167】一方、ステップS67の処理では、停止表示させる旨の音声データの再生処理を行う。この処理において、CPU66は、ROM68に記録された音声データを読み出し、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。音声データを受け取ったインターフェイス回路群72は、その音声データを所定の信号に変換し、その所定の信号をスピーカ46(46a~46d)に供給する。これにより、所定の信号を受け取ったスピーカ46(46a~46d)は、遊技者に停止表示させる旨の音声を発するのである。この処理が終了した後、ステップS68に処理を移す。

【0168】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する(ステップS68)。この処理において、CPU66は、ステップS65の処理と同様に、キャラクタ画像を



表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS69に処理を移す。

【0169】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる(ステップS69)。この処理において、CPU66は、ステップS66の処理と同様に、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0170】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS69の処理では、遊技者に図柄を停止表示させることを促すキャラクタ画像データが記録される。この処理を終了させた後、ステップS70に処理を移す。

【0171】次いで、記録された画像データの再生処理を行う(ステップS70)。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するのである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0172】上述したステップS62、ステップS63、ステップS70の処理を行うことによって、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止したとき又は停止した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」こととなるので、遊技者自身が発射したパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示される識別情報画像が停止表示されるといった、いわば遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった新しい遊技形態を提供する遊技機(即ち、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させることができる技術介入性を有するパチンコ遊技機)において、常時変動されている識別情報画像が例えば停止及び変動を連続的に繰り返し行っている場合でも、初めは変動表示された状態から最後に停止表示された状態になるといった

変動、停止の順序を強制的に表示させることが可能となり、新鮮味のある表示態様を提供することができるとともに、上述した遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった感覚を遊技者に与え続けることが可能となるのである。

【0173】また、保留球がある場合でも識別情報画像が初めから変動しているように見えるので、常時変動表示されている識別情報画像と停止表示される識別情報画像とを区別することができ、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させたことを認識しやすくさせることができるのである。

【0174】上述したステップS53においては、図20に示すサブルーチンが呼び出される。

【0175】最初に、図柄の表示位置を決定する(ステップS71)。この処理において、CPU66は、ステップS62と同様に、3つの図柄を表示させるべく、ステップS61で算出、記録された変動速度データと、ステップS44で記録された内部抽選データに基づいて、3つの図柄の各々を表示する位置を示す表示位置データと、その図柄の種類を示すデータと、を算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS72に処理を移す。

【0176】尚、表示装置32の横方向における表示位置は、すでに決定されている。表示装置32の縦方向における表示位置は、上述した3つの図柄の各々を描いた3枚のボードにおける回転軸の位置に相当する。また、表示装置32の縦方向における表示位置は、変動速度データが通常より遅い場合には、通常よりも下方に表示すべく、表示位置を決定し、変動速度データが通常より早い場合には、通常よりも上方に表示すべく、表示位置を決定する。

【0177】また、CPU66は、変動表示されている図柄を、表示装置32の縦方向に移動させるように順次表示位置データを算出し、その後、図8に示す如く、停止表示させる表示位置で図柄を一度停止させる。この処理を終了させた後、ステップS72に処理を移す。

【0178】次いで、図柄の変動表示画像データの記録処理を行う(ステップS72)。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、図柄表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄の表示位置を示すデータや、変動速度データ、内部抽選データ等が含まれている。表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。図柄表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、その各データに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する。この

処理を終了させた後、ステップS73に処理を移す。

【0179】尚、VDP212は、このステップS72では、変動表示されていた図柄を、その変動速度を順次遅くして停止表示させるべく、RAM208に記録された変動速度データに基づいて、画像データ用ROM216から図柄画像データを読み出すのである。また、VDP212は、最初から停止表示される図柄が少なくとも一つある場合には、その図柄を停止表示させたまま表示するのである。

【0180】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する(ステップS73)。この処理において、CPU66は、ステップS65と同様に、キャラクタ画像を表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS74に処理を移す。

【0181】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる(ステップS74)。この処理において、CPU66は、ステップS66と同様に、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0182】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS74の処理では、上述した如く、キャラクタは、ビーム光線を発し、そのビーム光線を3つの図柄の各々に順次命中させ、3つの図柄の各々を停止表示させる演出がなされることとなる。この処理を終了させた後、ステップS75に処理を移す。

【0183】次いで、記録された画像データの再生処理を行う(ステップS75)。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するのである。この処理を終了させた後、ステップS76に処理を移す。

【0184】次いで、画像停止用タイマリセットを行う(ステップS76)。この処理において、CPU66

は、自身に内蔵されている画像停止用タイマをリセットする。これにより、ステップS64でモニタされていた画像停止用タイマの値が「0」に設定され、再度タイマのカウントアップを開始させる。この処理を終了させた後、ステップS77に処理を移す。

【0185】次いで、内部抽選データの再記録処理を行う(ステップS77)。この処理において、CPU66は、図4に示す如く、RAM70の符号A0の位置に記録されている内部抽選データを「FFFFFFFF」とする。そして、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」である場合には、この処理を終了させた後、ステップS78に処理を移す。一方、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」でない場合には、その値を符号A0の位置に記録する。その後、符号A0及び符号A1の位置で記録した方法と同じように、符号A2、符号A3、符号A4の位置にも行う。そして最後に、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」である場合には、これまでと同様に、この処理を終了させた後、ステップS78に処理を移す。一方、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」でない場合には、その値を符号A4の位置に記録し、併せて、符号A5の位置に「FFFFFFFF」を記録する。そして、この処理を終了させた後、ステップS78に処理を移す。

【0186】次いで、ステップS78では、図柄を停止表示させたか否かを判断する。CPU66は、上述した如く、図柄を停止表示させている途中であると判別した場合には、再度ステップS71に処理を移し、図柄を完全に停止表示したと判別した場合には、この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0187】上述したステップS65からステップS70、及び、ステップS73からステップS76の処理を行うことによって、キャラクタが、識別情報画像として常時変動表示されている図柄を停止表示させようとする状況を表示させることにより、遊技者に対してパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることを促し、更に遊技者自身の遊技力により識別情報画像が停止することを強調して表示することにより、遊技者の遊技に対する熱意を増加させるといった効果を奏するのである。

【0188】上述したステップS61からステップS63、ステップS70、ステップS71、ステップS72、及び、ステップS75の処理を行うことによって、「前記常時変動表示されている識別情報画像の数に応じて大当たり信頼度を報知する」こととなるので、初級者でも容易に遊技状況を把握でき、リーチがかかっているときでも大当たり遊技への期待感を持ちながら遊技を行うことが可能となる。また、遊技を中止しようとしている者にとっては、容易に遊技状況が把握できるため、自己のパチンコ遊技機において引き続き遊技を行うか否

かの判断がつき易くなり、また、どのパチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者にとっては、その大当たりの信頼度に応じてどのパチンコ遊技機において遊技を行うかの判断がつき易くなる。特に、大当たりの信頼度が高い場合には、遊技を中止しようとしている者に遊技を引き続き行うことを促すこととなり、どのパチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者に遊技を行うように促すこととなるのである。

【0189】上述したステップS61からステップS63、ステップS70、ステップS71、ステップS72、及び、ステップS75の処理を行うことによって、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた態様で前記識別情報画像を停止表示させる」こととなるので、識別情報画像の停止表示の態様に変化をつけることができ、遊技者が発射したパチンコ球を所定の位置を通過又は入球させることで識別情報画像を停止させているといったリアル感を遊技者に提供するとともに、新鮮味のある表示態様を提供できるのである。

【0190】上述した実施形態においては、パチンコ遊技機10のみからなる構成としたものであったが、図21に示す如く、パチンコ遊技機10がサーバ80に接続されて、所定の情報の送受信をサーバ80と行うことができる構成とすることとしてもよい。具体的には、サーバ80が、上述した如き画像データを生成し、その画像データを端末装置であるパチンコ遊技機10に供給し、画像データを受け取ったパチンコ遊技機10は、その画像データに基づいて画像を表示させてもよい。もちろん、パチンコ遊技機10は、サーバ80から供給される画像表示信号に基づいて、画像データを選択し、画像を表示させてもよい。

【0191】即ち、サーバ80は、パチンコ遊技機10を制御するものであり、以下の機能を有するものである。

【0192】(A) 「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されたとき又は停止表示された後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」ように制御する機能。

【0193】(B) 「パチンコ球が所定の位置を通過又は入球する以前から、前記表示部において前記変動表示されている識別情報画像を停止表示させようとする動作をキャラクタが行う演出を表示させる」ように制御する機能。

【0194】(C) 「前記常時変動表示されている識別情報画像の数に応じて大当たり信頼度を報知する」ように制御する機能。

【0195】(D) 「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた態様で前記識別情報画像を停止表示させる」ように制御する機能。

【0196】(E) 「遊技者が遊技を行っているとき

には前記識別情報画像が常時変動表示させる一方、遊技者が遊技を行っていないときには前記識別情報画像が変動表示されているのが停止させる」ように制御する機能。

【0197】(F) 「遊技者が遊技を行っていないときには、空席状態であることを示す画像を表示させる」ように制御する機能。

【0198】(G) 「遊技者が前記タッチセンサに接触したか否かによって当該パチンコ遊技機において遊技者が遊技を行っているか否かを判断する」ように制御する機能。

【0199】このようにサーバ80がパチンコ遊技機10を制御するような構成としても、前述したパチンコ遊技機10におけるものと同様の作用及び効果を得ることができるのである。

【0200】更にまた、サーバ80に接続されている端末装置としては、パーソナルコンピュータ、携帯電話等を用いても問題なく、サーバ80は、表示させるための画像データ及びその画像データを示すデータ等を端末装置に送信することによって同様の作用及び効果を得ることができるのである。

【0201】また、上述した実施形態においては、変動表示されていた識別情報画像が、変動表示されていた位置とは別の位置で停止表示され、停止表示された識別情報画像が画面外にスクロールして消え去るように表示するとともに、新たな識別情報画像が画面外からスクロールして登場するように表示させたが、別の方法により、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示したとき又は停止表示した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」ものであればよい。

【0202】例えば、変動表示されていた識別情報画像は、変動表示されていた位置とは別の位置で停止表示されるものであったが、変動表示されていた位置で停止表示されるものであっても問題なく、具体的には、変動表示されていた識別情報画像が、変動表示されていた位置と同じ位置で停止表示され、停止表示された識別情報画像が画面外にスクロールして消え去るように表示するとともに、新たな識別情報画像が画面外からスクロールして登場するように表示される演出をおこなってもよい。

【0203】また、新たな変動表示されている識別情報画像がスクロールしながら画面外から登場するものでなくとも問題なく、具体的には、図22に示す如く、変動表示されていた識別情報画像が変動表示されていた位置と異なる位置に移動し、停止表示される場合では、変動表示されていた識別情報画像が、変動表示されていた位置と異なる位置に移動することにより、変動表示されていた識別情報画像の背後から新たな識別情報画像が登場するように表示される演出をおこなってもよい。

【0204】もちろん、変動表示若しくは停止表示され

た識別情報画像が移動する場合には、直線的に移動するものでなくともよく、斜めに移動するものでも、揺動しながら移動するものでもよい。

【0205】また、上述した実施形態においては、パチンコ遊技機10において遊技者が遊技を行っているか否かの判断を、タッチセンサ29への接触の有無で行っているが、遊技者が発射ハンドル26を握持し、且つ、時計回り方向へ回転操作したときに、その回転角度に応じて供給される発射モータ28への電力の有無により行うものであってもよい。

【0206】

【発明の効果】本発明によれば、遊技者が遊技を行っていないときには識別情報画像が常時変動表示されているのを停止させることにより、遊技しようとする者が、遊技場内にあるパチンコ遊技機の中から空席状態にあるパチンコ遊技機を探しやすくなる可能性が生じる。

【0207】また、遊技者が遊技を行っていないときには、本パチンコ遊技機が空席状態にあることを示す画像を表示することにより、遊技しようとする者にとって、本パチンコ遊技機が非遊技中である場合に、本パチンコ遊技機が待機中であることを遊技者にアピールすることができる可能性が生じる。

【0208】更にまた、タッチセンサに遊技者が接触したか否かによって遊技者が遊技を行っているか否かを判断することにより、遊技者に特別な操作を行わせることなく上述の発明の効果をを得ることができる可能性が生じる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるパチンコ遊技機の概観を示す正面図である。

【図2】 本発明によるパチンコ遊技機の遊技盤面の拡大正面図である。

【図3】 本発明の実施例であるパチンコ遊技機の主制御回路を示すブロック図である。

【図4】 本発明によるパチンコ遊技機の抽選結果の記録方法を示す概略図である。

【図5】 本発明の実施例であるパチンコ遊技機の表示制御装置を示すブロック図である。

【図6】 表示制御装置のビデオRAMにおける画像データの配置の概念を示す概略図である。

【図7】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図8】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図9】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図10】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図11】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図12】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図13】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

10 【図14】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図15】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図16】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図17】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図18】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

20 【図19】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図20】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図21】 ネットワークを介してサーバとパチンコ遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【図22】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【符号の説明】

10 パチンコ遊技機

30 26 発射ハンドル

32 表示装置

42 球検知センサ

44 始動口

60 主制御回路

62、72、202 インターフェイス回路群

64、204 入出力バス

65 乱数発生部

66、206 CPU

68、208 ROM

40 70、210 RAM

80 サーバ

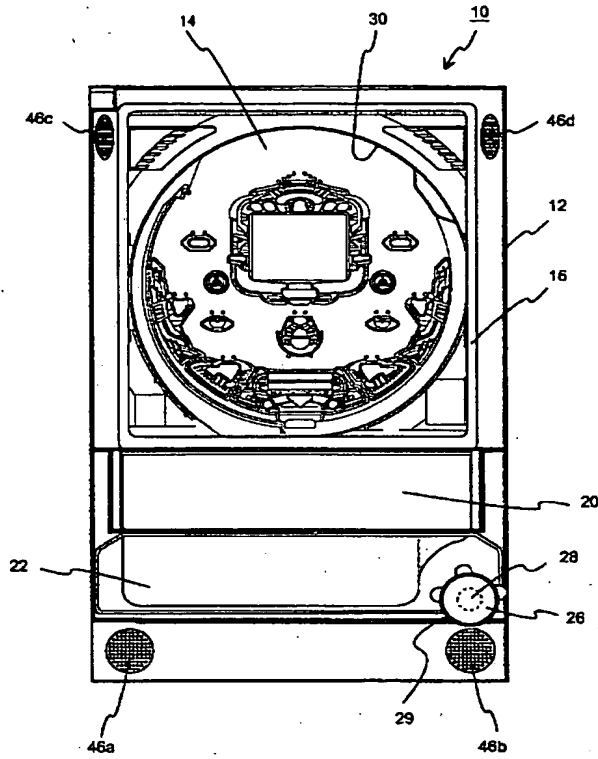
200 表示制御装置

212 VDP

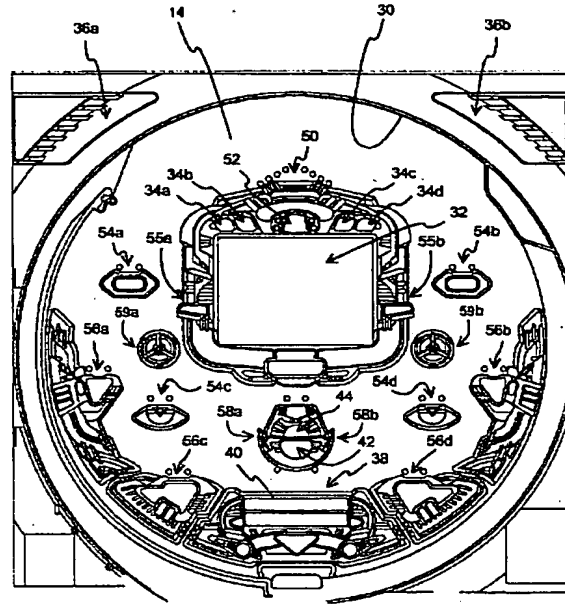
214 ビデオRAM

216 画像データ用ROM

【図1】



【図2】



【図4】

|     |    |          |
|-----|----|----------|
| (A) | A0 | 12345678 |
|     | A1 | FFFFFFFF |
|     | A2 | FFFFFFFF |
|     | A3 | FFFFFFFF |
|     | A4 | FFFFFFFF |
|     | A5 | FFFFFFFF |

現在の行程の抽選結果データ  
次の行程の抽選結果データ

|     |    |          |
|-----|----|----------|
| (B) | A0 | 12345678 |
|     | A1 | 23456789 |
|     | A2 | FFFFFFFF |
|     | A3 | FFFFFFFF |
|     | A4 | FFFFFFFF |
|     | A5 | FFFFFFFF |

現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ  
貯留1

|     |    |          |
|-----|----|----------|
| (C) | A0 | 12345678 |
|     | A1 | 23456789 |
|     | A2 | 34567890 |
|     | A3 | 45678901 |
|     | A4 | 56789012 |
|     | A5 | 67890123 |

現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ  
貯留1  
貯留2  
貯留3  
貯留4

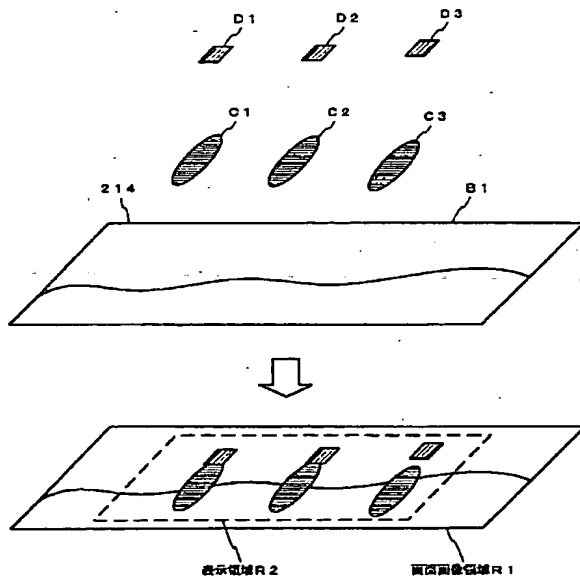
|     |    |          |
|-----|----|----------|
| (D) | A0 | FFFFFFFF |
|     | A1 | 23456789 |
|     | A2 | FFFFFFFF |
|     | A3 | FFFFFFFF |
|     | A4 | FFFFFFFF |
|     | A5 | FFFFFFFF |

現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ

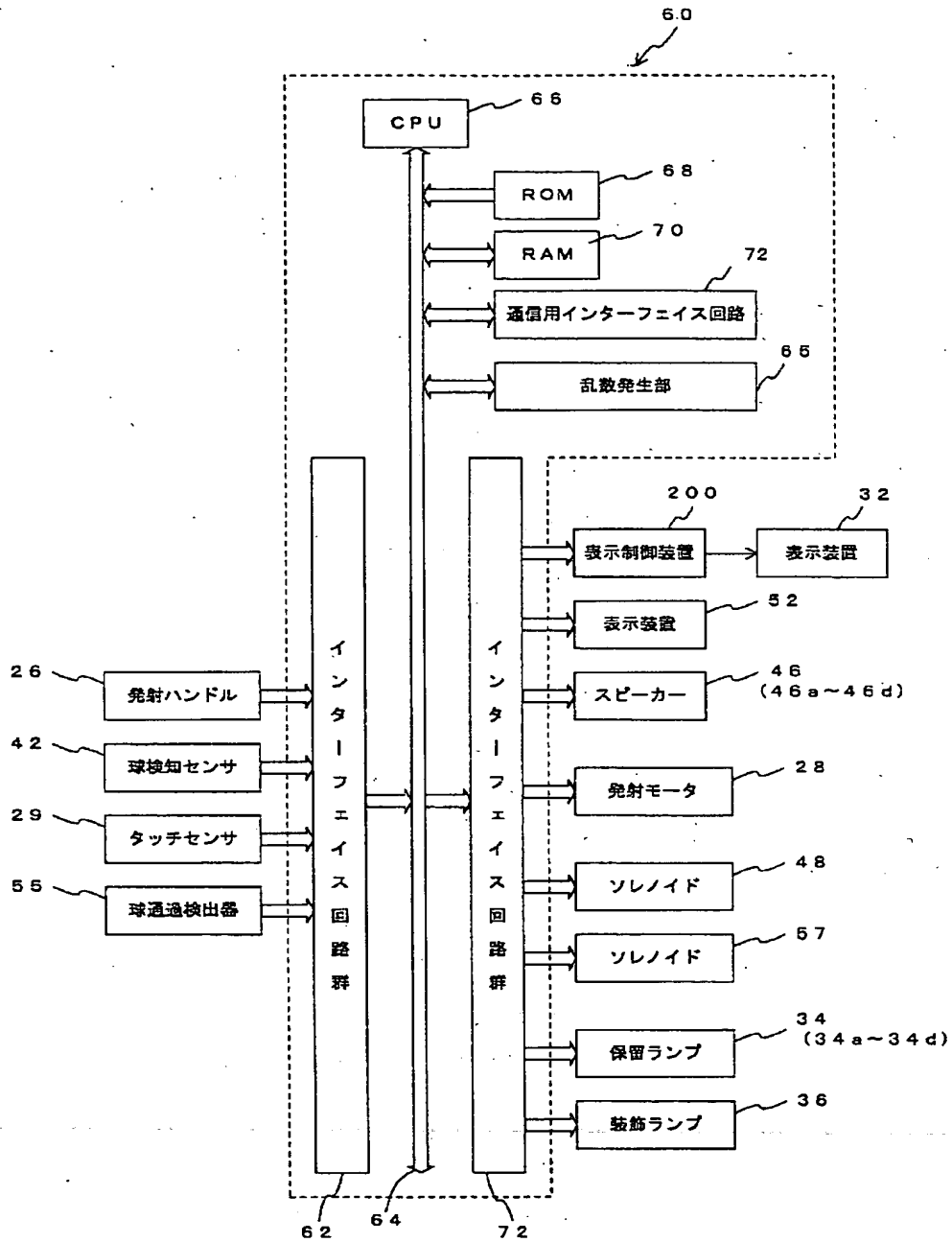
|     |    |          |
|-----|----|----------|
| (E) | A0 | 23456789 |
|     | A1 | FFFFFFFF |
|     | A2 | FFFFFFFF |
|     | A3 | FFFFFFFF |
|     | A4 | FFFFFFFF |
|     | A5 | FFFFFFFF |

現在の抽選結果

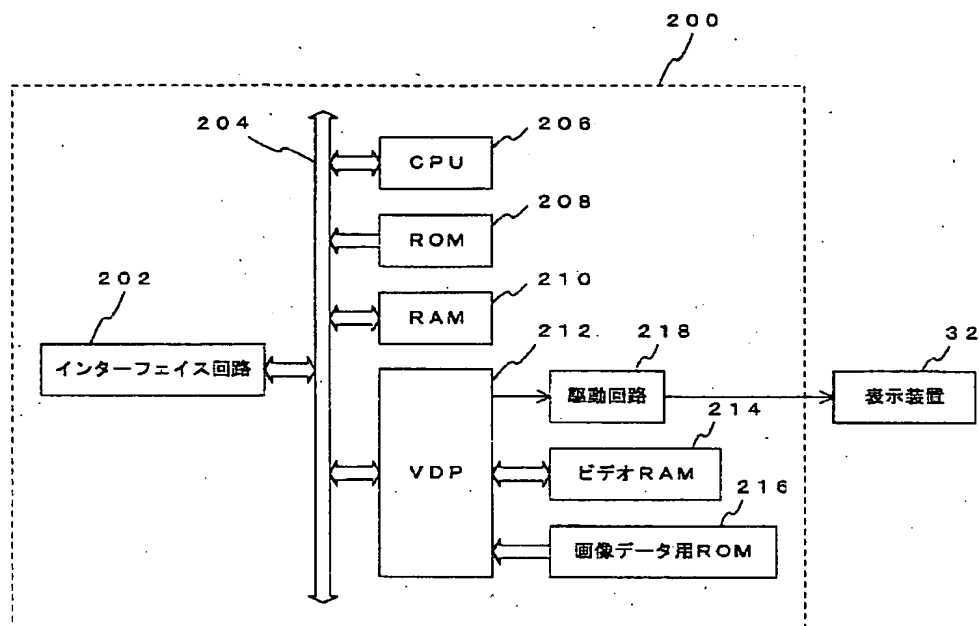
【図6】



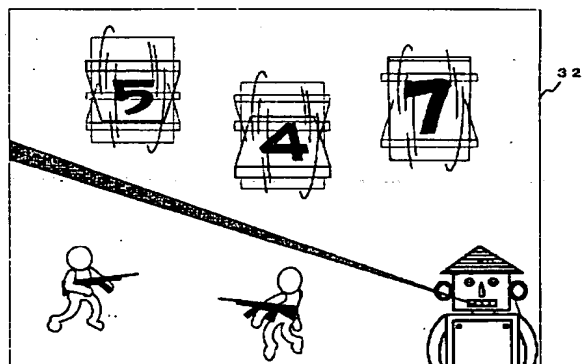
【図3】



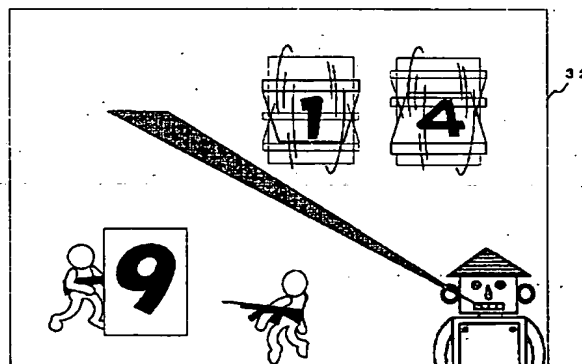
【図5】



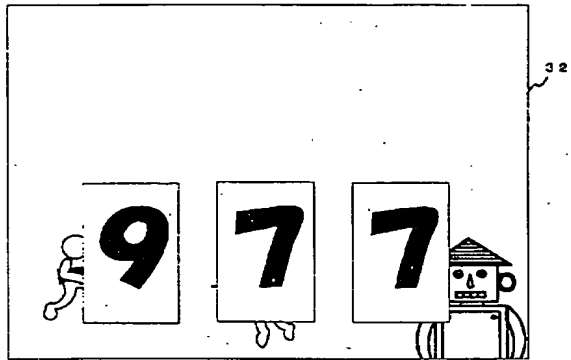
【図7】



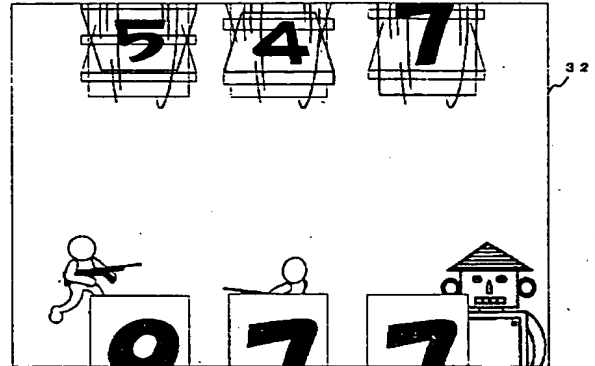
【図8】



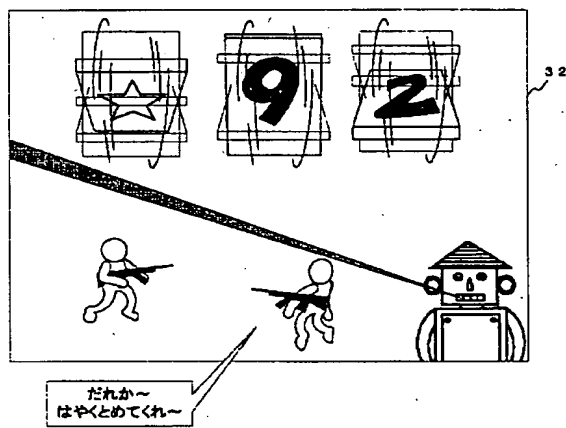
【図9】



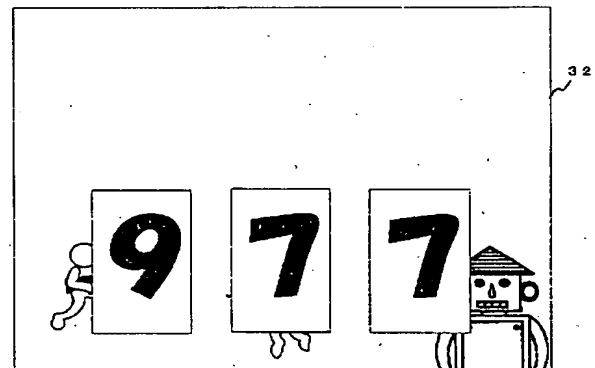
【図10】



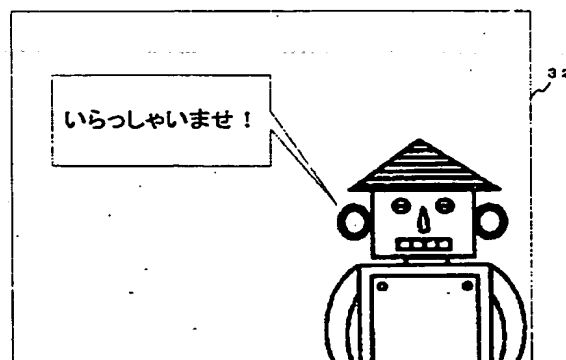
【図11】



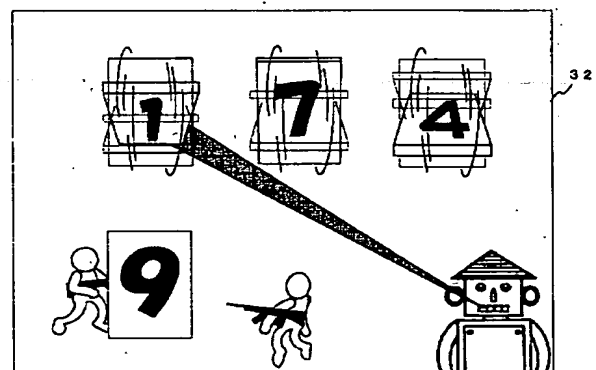
【図12】



【図13】

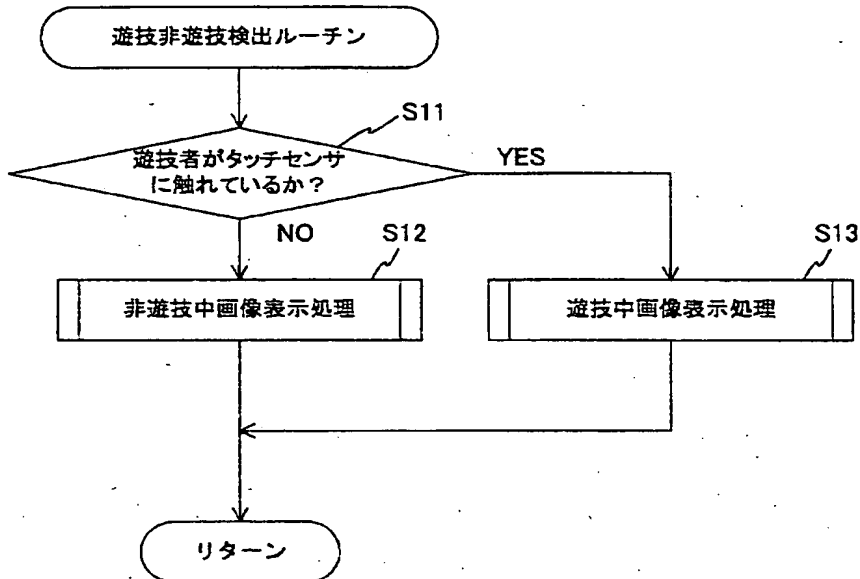


【図22】

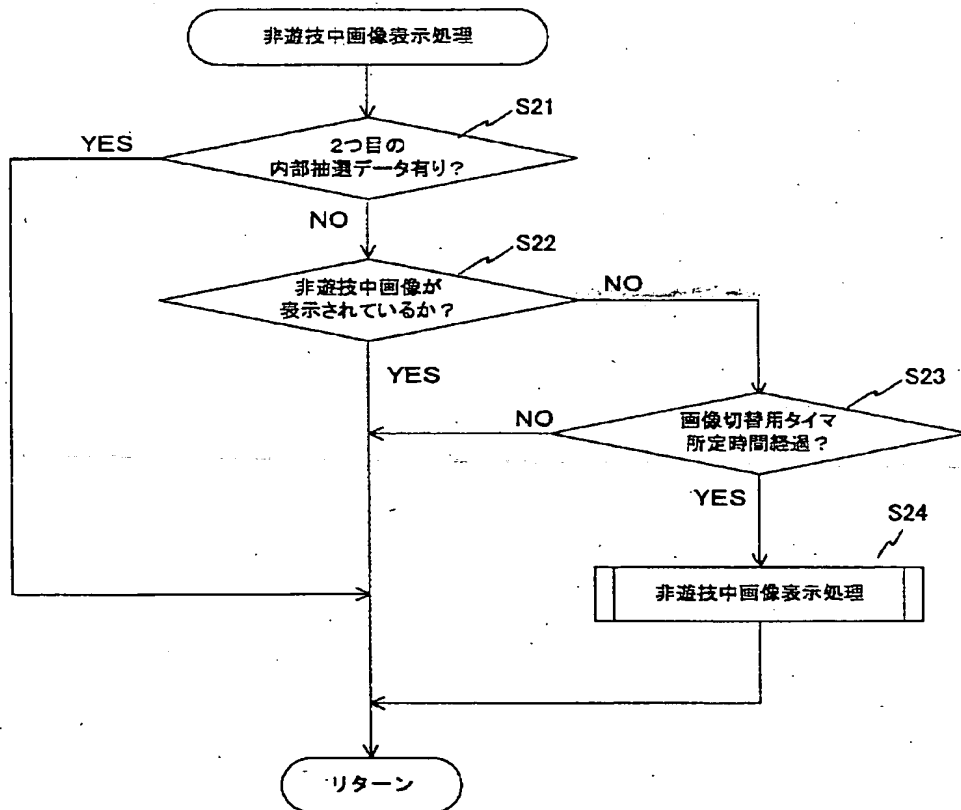




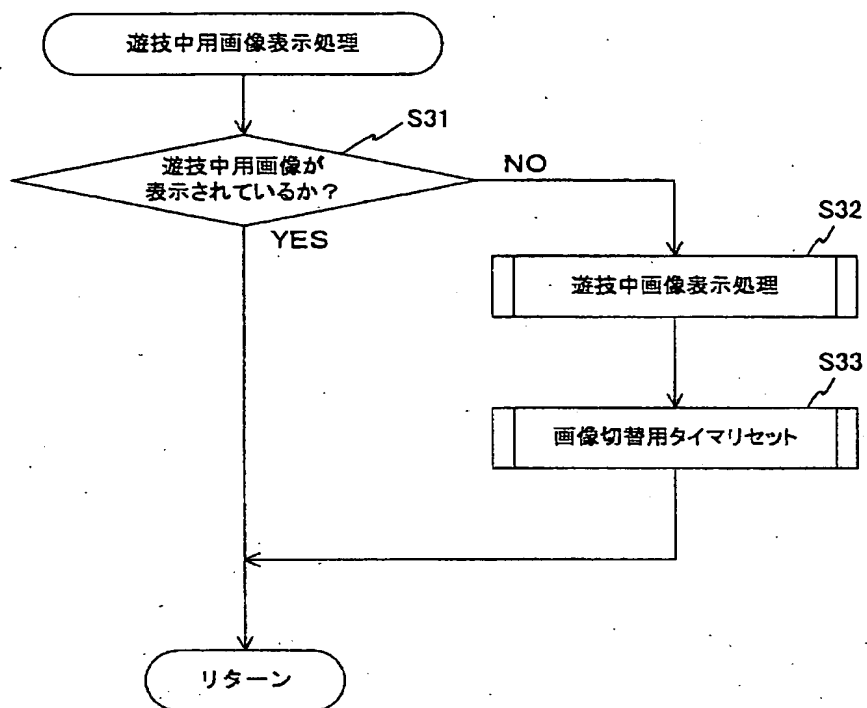
【図14】



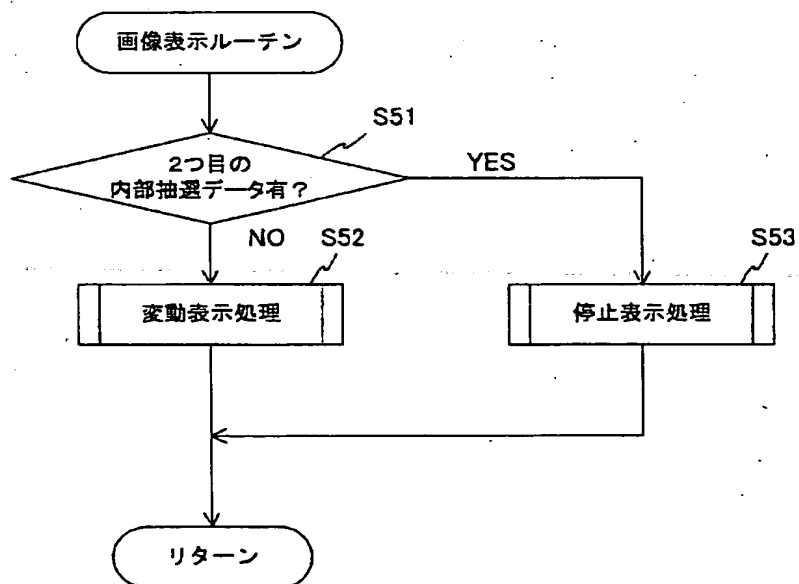
【図15】



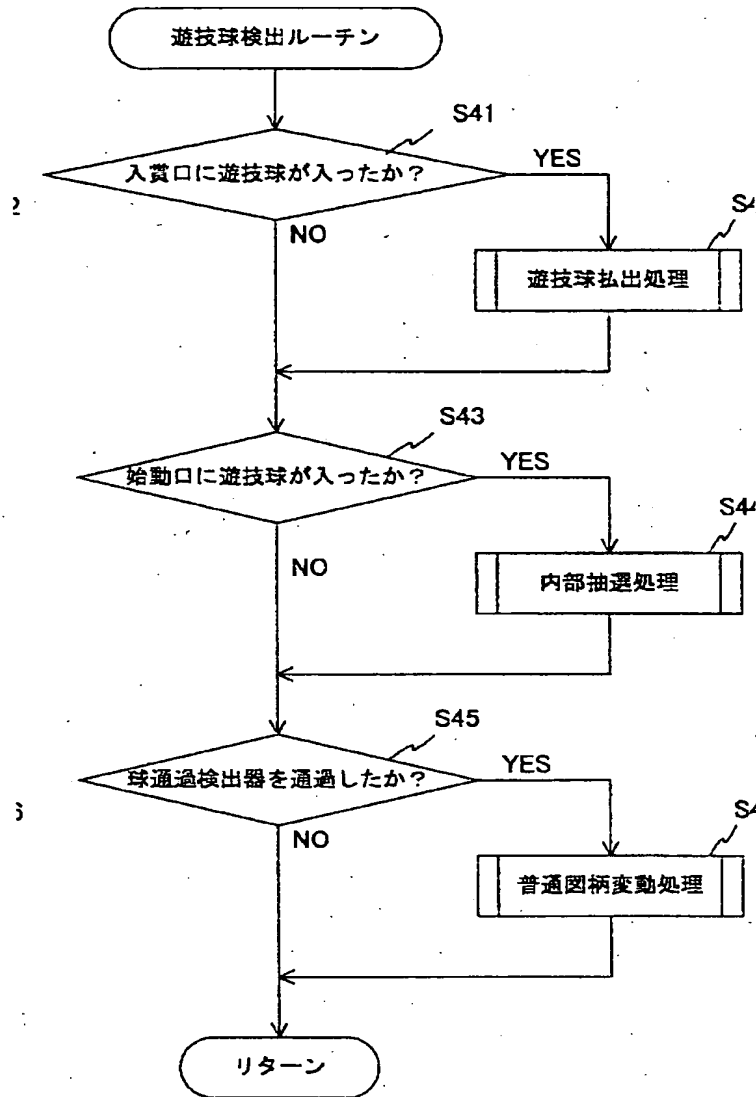
【図16】



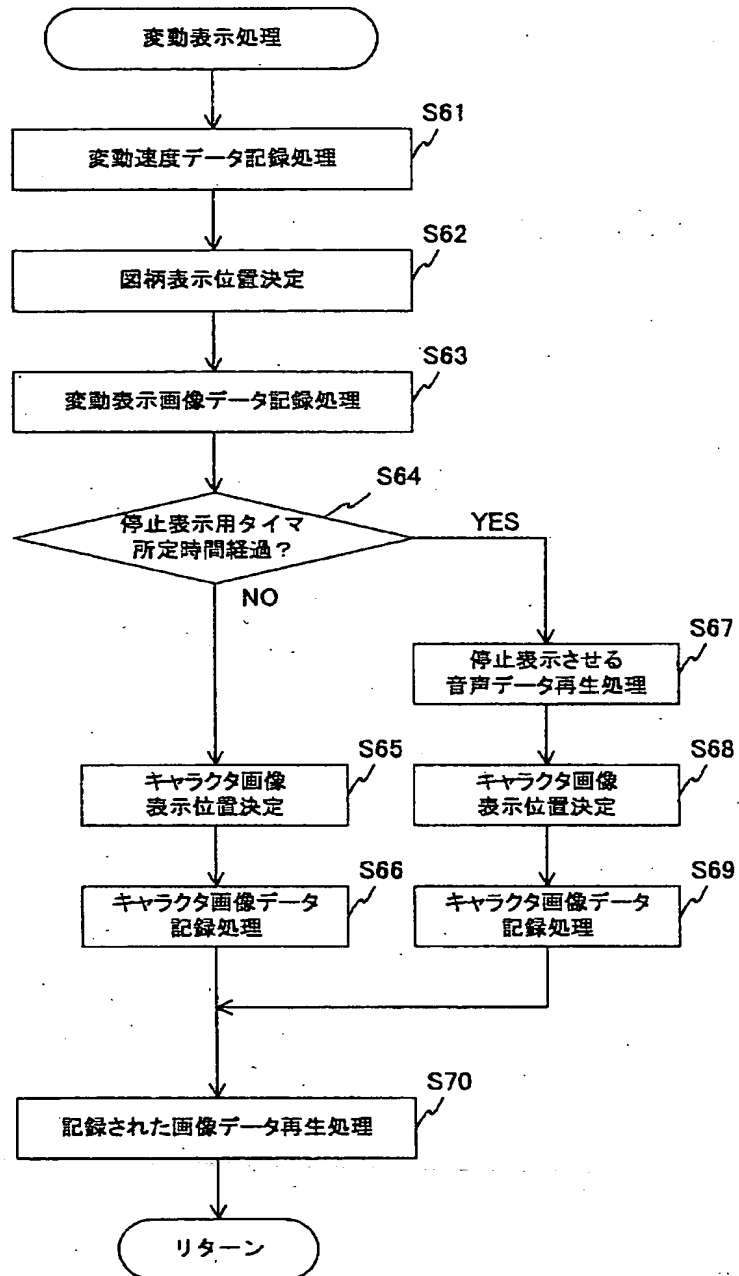
【図18】



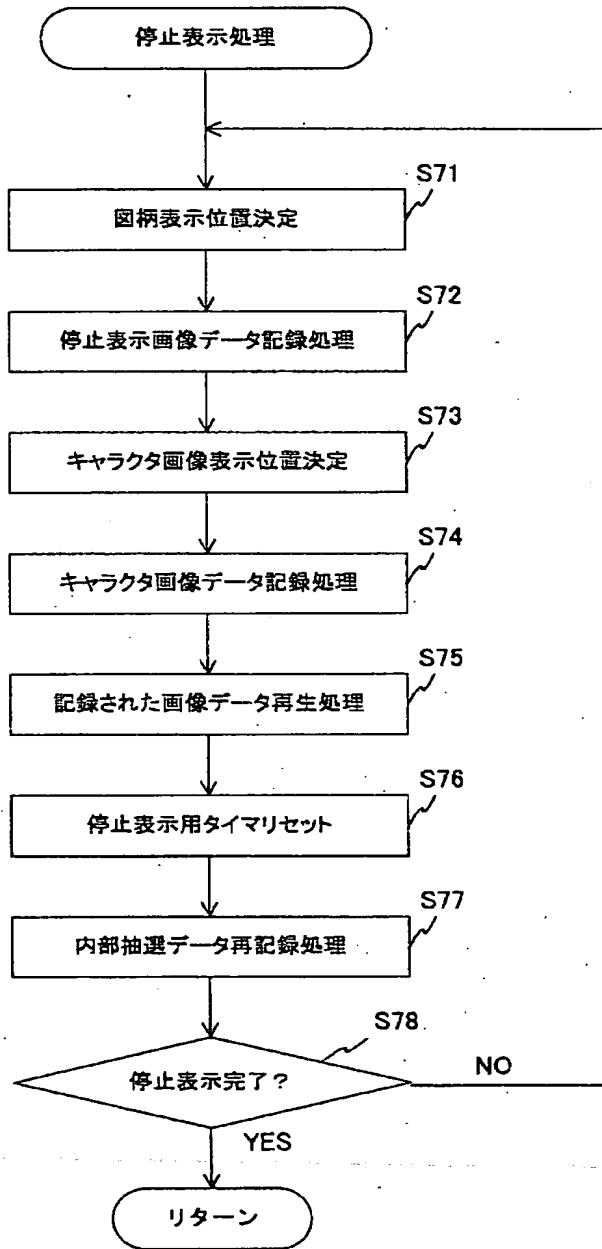
【図17】



【図19】



【図20】



【図21】

